



Diajukan Kepada
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana

Oleh:

SITI MASRUKHA
D07208036

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA**

2012

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh :

Nama : Siti Masrukha

Nim : D07208036


**Judul : UPAYA PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR BAHASA
INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN METODE ROLE
PLAYING UNTUK PEMAHAMAN TOKOH DONGENG
SISWA KELAS III SDN 2 BAMBE GRESIK**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 31 Juli 2012

Pembimbing

Pembimbing



M. Bahri Mustaf

M. Bahri Mustofa, M.Pd.I
197307222005011005

ABSTRAK

Siti Masrukhah, NIM: D07208036 Tahun 2012. "Upaya Peningkatan Hasil Belajar bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Metode Role Playing Untuk Pemahaman Tokoh Dongeng Pada Siswa Kelas III SDN 2 BAMBE GRESIK".

Kata Kunci: Prestasi Belajar Bahasa Indonesia, Metode *Role Playing*.

Penelitian ini bertujuan: (1) Untuk mengetahui prestasi belajar Bahasa Indonesia dalam memahami tokoh dongeng di kelas III SDN II Bambe Gresik. (2) Mengetahui penerapan metode *role playing* dalam memahami tokoh dongeng untuk meningkatkan prestasi belajar Bahasa Indonesia di Kelas III SDN 2 Bambe Gresik. (3) Mengetahui peningkatan prestasi belajar Bahasa Indonesia dalam memahami tokoh dongeng setelah menggunakan metode *role playing* di Kelas III SDN 2 Bambe Gresik.

Subyek penelitian ini adalah: Guru kelas III B dan Siswa Kelas III B. Data dikumpulkan melalui Tes, Observasi dan Teknik analisis data menggunakan observasi aktifitas guru, observasi aktifitas siswa dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Dari hasil pengamatan permasalahan yang ada di sekolah SDN 2 Bambe Gresik yaitu bahwa melalui metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 2Bambe Gresik. Hal ini ditunjukkan dengan diketahui bahwa pada siklus I nilai rata-rata kelas cukup baik dengan angka 65,7 dan prosentase kelulusannya mencapai 73,3%, besarnya prosentase ini sudah dikatakan baik tetapi perlu diadakan review ulang, agar memperoleh data yang maksimal. Pada siklus II nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 76,3 atau dapat dikategorikan sangat baik, begitu juga dengan prosentase prestasi belajar mencapai 86,67% dan angka tersebut termasuk kategori baik.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN MOTTO	iii
PERSEMBAHAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	v
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tindakan yang dipilih.....	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Lingkup Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
G. Definisi Operasional	6
H. Sistematika Pembahasan.....	8

BAB II KAJIAN TEORI

A. Teori-teori Belajar.....	10
1. Teori-teori Belajar Perilaku	10
2. Teori Belajar Menurut David Ausubel	12
3. Teori Belajar Menurut Gagne.....	14
B. Hakikat Belajar	15

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Persiklus	53
B. Pembahasan	70

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	71
B. Saran	72

DAFTAR PUSTAKA..... 73

PERNYATAAN KEASLIAN TULUSAN..... 75

DAFTAR RIWAYAT HIDUP	76
-----------------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di sekolah terdapat banyak mata pelajaran, dan tiap mata pelajaran mempunyai tujuan-tujuan sendiri. Untuk mencapai tujuan tersebut setiap guru memilih metode manakah yang paling tepat atau sesuai untuk mata pelajarannya. Adakah kecakapan guru untuk dapat menentukan metode mana yang mudah membawa anak ke tujuan tersebut.¹

Proses pembelajaran Bahasa Indonesia dalam memahami tokoh dongeng dapat dilakukan dengan berbagai macam metode, pendekatan, strategi dan model pembelajaran. Namun kenyataan di lapangan masih seringkali hasil proses pembelajaran kurang sesuai dengan harapan. Proses pembelajaran terkadang masih banyak mengalami berbagai kendala. Diantaranya sebagian siswa yang tidak suka membaca, sebagian ada yang suka membaca tetapi kurang memahami karakter tokoh. Sehingga hasil belajar dalam memahami materi kurang memuaskan. Apalagi suatu metode, strategi dan medianya kurang tepat, belajar siswa jadi tidak menyenangkan dan menjadi membosankan.

Sebagaimana yang terjadi pada kelas III di SDN 2 Bambe, dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia guru seringkali hanya menjelaskan materi materi yang dipelajari sehingga dalam proses pembelajaran tersebut hanya terjadi proses

¹Roestiyah, N.K. *Didaktik Metodik*. 1994. Jakarta : Bumi Aksara . Hal: 67

Guru seringkali menerapkan model pembelajaran konvensional yang hanya berisi ceramah dan siswa diminta mengerjakan latihan soal-soal yang sudah disiapkan pihak sekolah berupa buku LKS. Dengan adanya proses pembelajaran yang demikian siswa akan mengalami kejenuhan dalam mengikuti proses pembelajaran yang ada. Sehingga prestasi yang diperoleh para siswa kurang maksimal, sehingga guru perlu mengembangkan metode pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk selalu mengikuti proses pembelajaran dengan antusias dan bergairah terutama dalam pelajaran Bahasa Indonesia dalam pemahaman karakter tokoh dongeng atau cerita.

Adapun rendahnya hasil belajar siswa dalam memahami tokoh dongeng pada mata pelajaran Bahasa Indonesia juga dikarenakan karena guru dalam menerangkan materi pemahaman tokoh kurang menarik perhatian siswa, dan pada umumnya guru terlalu monoton dalam menyampaikan materi. Di samping itu penggunaan metode, model dan strategi pengajaran yang kurang tepat. Sehingga siswa dalam memahami dan menguasai materi masih kurang dan nilai yang diperoleh siswa cenderung rendah. Dengan adanya berbagai kendala di atas sehingga hasil belajar Bahasa Indonesiapada pemahaman tokoh dongengdalam proses pembelajaran kurang sesuai dengan yang diharapkan.

Dari latar belakang masalah tersebut, maka peneliti merasa terdorong untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa dengan judul “UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK PEMAHAMAN TOKOH DONGENG SISWA KELAS III SDN 2 BAMBE GRESIK”.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

- ²Bina karya guru.*Bina Bahasa Indonesia*. 2007. Jakarta : Erlangga . Hal: 2

2. Bagaimana penerapan metode Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia dalam memahami tokoh dongeng di kelas III SDN 2 Bambe Gresik ?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia dalam memahami tokoh dongeng dengan menggunakan metode Role Playing di kelas III SDN 2 Bambe Gresik ?

C. Tindakan Yang dipilih

Tindakan yang dipilih untuk pemecahan masalah yang dihadapi dalam peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia kelas III SDN 2 Bambe Gresik, yaitu dengan menggunakan Metode *Role Playing*. Penerapan pembelajaran menggunakan metode ini diharapkan belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkat.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui hasil belajar Bahasa Indonesia dalam memahami tokoh dongeng di kelas III SDN II Bambe Gresik.
2. Mengetahui penerapan metode *role playing* dalam memahami tokoh dongeng untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di Kelas III SDN 2 Bambe Gresik.

- ## G. Definisi Operasional

Judul penelitian tindakan kelas yang penulis angkat berjudul “UPAYA
PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DENGAN

**Lingkup Penelitian (f) Manfaat Penelitian (g) Definisi Operasional
(h) Sistematika Pembahasan.**

BAB II : Kajian teori, meliputi: (a) Teori- teori Belajar dan Pembelajaran
(b) Hakikat Belajar, meliputi: 1. Pengertian Belajar 2. Hasil belajar, (c) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, (d) Metode *Role Playing* (e) Materi Bahasa Indonesia

BAB III : Metode dan Rencana Penelitian, meliputi: (a) Jenis Penelitian, (b) Setting Penelitian dan Subyek Penelitian, (c) Variabel Yang Diselidiki, (d) Rencana Tindakan, (e) Data dan Cara Pengumpulannya, (f) Analisis Data, (g) Indikator Kinerja, (h) Tim Peneliti dan Tugasnya.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan, meliputi: (a) Prestasi Siswa sebelum Pemberian Tindakan (b) Hasil Penelitian Persiklus: (1) Siklus I (2) Siklus II, (c) Pembahasan Hasil Temuan Tindakan.

BAB V : Penutup, meliputi (a) Kesimpulan dan (b) Saran

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Teori-Teori Belajar

1. Teori-teori Belajar Perilaku

Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi dengan lingkungan. Perilaku itu mengandung pengertian yang luas. Hal ini mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan sebagainya. Setiap perilaku ada yang nampak – bisa diamati, ada pula tidak bisa diamati. Perilaku yang dapat diamati disebut *penampilan* atau *behavioral performance*. Sedangkan yang tidak bisa diamati disebut “*kecenderungan perilaku* atau *behavioral tendency*”.

Perubahan perilaku dalam proses belajar adalah akibat dari interaksi dengan lingkungan. Interaksi ini biasanya berlangsung secara disengaja. Kesengajaan itu sendiri tercermin dari adanya factor-faktor berikut:

1. Kesiapan: yaitu kapasitas baik fisik maupun mental untuk melakukan sesuatu.
2. Motivasi: yaitu dorongan dari dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu.
3. Tujuan yang ingin dicapai.

belajar.³

Conditioning dari Skinner, dan Hukum Pengaruh.

1. *Classical Conditioning* menurut Ivan Pavlov

Selama penelitian, Pavlov dan kawan-kawannya ini memperhatikan perubahan dalam waktu dan kecepatan pengeluaran air liur. Dalam eksperimen ini Pavlov dan kawan-kawannya menunjukkan bagaimana belajar dapat mempengaruhi perilaku yang selama ini disangka refleksif dan tidak dapat dikendalikan seperti pengeluaran air liur.

Pentingnya studi yang dilakukan oleh Pavlov terletak pada metode yang digunakannya serta hasil-hasil yang diperolehnya.

2. *Operant Conditioning* menurut B.F. Skinner

Eksperimen Skinner dipusatkan pada penempatan subjek-subjek dalam situasi yang terkontrol dan mengamati perubahan-perubahan dalam perilaku subjek-subjek itu yang dihasilkan dengan mengubah secara sistematis konsekuensi-konsekuensi perilaku subjek tersebut. Kontribusi Skinner, seperti halnya dengan Pavlov, bukan terdiri hanya

³Muhammad Ali. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar* . 2004. Bandung: Sinar Baru Algensindo. Hal: 14-15

atas apa yang telah ditemukannya, melainkan juga atas metode yang digunakannya.

3. *Hukum Pengaruh* menurut E.L. Thorndike

Hasil studi Thorndike terdahulu, ia memandang perilaku sebagai suatu respons terhadap stimulus-stimulus dalam lingkungan. Pandangan ini, yaitu bahwa stimulus dapat mengeluarkan respons, merupakan titik tolak teori stimulus-respons atau teori S-R yang dikenal sekarang. Thorndike menghubungkan perilaku pada refleks fisik.

Dihipotesiskan bahwa perilaku yang lain juga ditentukan secara refleksif oleh stimulus yang ada di lingkungan, dan bukan oleh pikiran yang sadar atau tidak sadar.

Hukum pengaruh Thorndike mengemukakan bahwa jika suatu tindakan diikuti oleh suatu perubahan yang memuaskan dalam lingkungan, kemungkinan tindakan itu diulangi dalam situasi yang mirip akan meningkat. Akan tetapi, bila suatu perilaku diikuti oleh perubahan yang tidak memuaskan dalam lingkungan, kemungkinan perilaku itu diulangi akan menurun. Jadi, konsekuensi perilaku seseorang pada suatu waktu memegang peranan penting dalam menentukan perilaku orang itu selanjutnya.

2. Teori Belajar menurut David Ausubel

Menurut Ausubel, belajar dapat diklasifikasikan ke dalam dua dimensi. Dimensi *Pertama* berhubungan dengan cara informasi atau materi

a) Belajar Bermakna

b) Belajar Hafalan

c) Subsumsi-subsumsi Obileratif

Selama belajar bermakna berlangsung, informasi baru terkait pada konsep-konsep dalam struktur kognitif. Untuk menekankan pada fenomena pengaitan ini, Ausubel mengemukakan istilah subsumber. Subsumber memegang peranan dalam proses perolehan informasi baru. Dalam belajar bermakna, subsumber mempunyai peranan interaktif, memperlancar gerakan informasi yang relevan melalui penghalang-

penghalang perceptual dan menyediakan suatu kaitan antara informasi yang baru diterima dan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya.⁴

3. Teori Belajar menurut Gagne

Gagne mengemukakan lima macam hasil belajar, tiga diantaranya bersifat afektif, dan satu lagi bersifat psikomotor.⁵

Kupasan Gagne atas belajar yang terjadi pada manusia menemukan adanya lima golongan atau ragam belajar. Kelimanya ialah informasi verbal, keterampilan intelektual, keterampilan motorik, sikap, dan siasat kognitif. Ragam belajar ini menggambarkan kapabilitas dan untuk perbuatan (atau, performansi) yang berlainan. Golongan tersebut dipelajari dengan cara yang berlainan pula. Dalam mempelajari definisi istilah “berenang gaya kupu-kupu”, misalnya, siswa perlu (1) memperhatikan dan mengolah unsur-unsur yang penting dalam definisi itu, (2) menyusun pengisyarat untuk keperluan mengingatnya dan memunculkannya kembali dari ingatan kelak. Belajar yang sudah berlangsung diuji dengan meminta siswa untuk menyatakan kembali definisi itu. Disini diperlukan pengetahuan tentang langkah-langkah khusus tertentu dalam urutan tindakan, demikian pun diperlukan pengetahuan tentang laku-laku rutin bagi menjalankan kegiatan itu. Hal yang esensial ialah praktek yang disertai balikan mengenai

⁴ Ratna Wilis Dahar. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. 2011. Jakarta: Erlangga. Hal: 17,

⁵ *Ibid.* Hal: 118

i. Teori Behaviorisme

Belajar adalah melatih reaksi-reaksi itu terhadap perangsang yang sudah tertentu.¹⁰

3. Faktor – faktor Yang Mempengaruhi Hasil belajar

Hasil belajar siswa banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik berasal dari dirinya (Internal) maupun luar dirinya (Eksternal). Hasil belajar yang dicapai siswa pada hakikatnya merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor tersebut. Oleh karena itu, pengenalan guru terhadap faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa penting sekali artinya dalam rangka membantu siswa mencapai hasil belajar yang seoptimal mungkin sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

Adapun faktor-faktor yang dimaksud meliputi hal-hal sebagai berikut:

A. Faktor yang berasal dari diri sendiri (internal)

1. Faktor jasmaniah (fisiologi) baik yang bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini adalah pancaindera yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya, seperti mengalami sakit, cacat tubuh atau perkembangan yang tidak sempurna, berfungsinya kelenjar tubuh yang membawa kelainan tingkah laku.
2. Faktor psikologis, baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, terdiri atas :

¹⁰Roestiyah N.K. *Didaktik Metodik*. 1994. Jakarta: Bumi Aksara. Hal: 11-13

- a) Faktor intelektual yang meliputi faktor potensial, yaitu kecerdasan dan bakat serta faktor kecakapan nyata, yaitu prestasi yang dimiliki.
 - b) Faktor ninintelektif yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat kebutuhan, motivasi, emosi, dan penyesuaian diri.
3. Faktor kematangan fisik maupun psikis.
- B. Faktor yang berasal dari luar diri (eksternal)
- 1. Faktor sosial yang terdiri atas :
 - a) lingkungan keluarga
 - b) lingkungan sekolah
 - c) lingkungan masyarakat
 - d) lingkungan kelompok
 - 2. Faktor budaya, seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian.
 - 3. Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah dan fasilitas belajar
 - 4. Faktor lingkungan spiritual atau keagamaan.

Demikian, beberapa faktor internal dan eksternal yang berinteraksi secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi hasil belajar siswa. ¹¹

¹¹Usman Uzer dkk. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. 1993. Bandung : Remaja Rosdakarya. Hal: 9-10

4. Pengertian Hasil belajar

Untuk dapat meningkatkan prestasi anak, salah satu faktor penunjang adalah adanya proses belajar yang efektif, dan Winarno: menjelaskan bahwa proses kedewasaan manusia yang hidup dan berkembang adalah manusia yang selalu berubah dan perubahan ini merupakan hasil belajar. Perubahan yang dialami seseorang karena hasil belajar menunjukkan pada suatu proses kedewasaan perubahan tidak mungkin terjadi. ¹²

Berbagai hasil penelitian membuktikan bahwa kemampuan dasar atau kemampuan potensial (inteligensi dan bakat) seseorang berbeda-beda satu sama lain. Tidak ada individu mempunyai inteligensi ataupun bakat sama dalam berbagai bidang. Meskipun kita terima pengelompokan siswa berdasarkan kategorisasi prestasi tinggi-sedang-rendah, itu hanyalah suatu pendekatan saja. Hakekatnya setiap siswa berbeda secara individual, baik dalam hal prestasi hasil belajar maupun kemampuan potensialnya.

Hingga saat ini, pada umumnya anggapan bahwa penyebaran skor hasil belajar siswa di suatu kelas berdasarkan pendekatan kurve normal masih dipegang. Artinya, bila terjadi di suatu kelas terdapat sebagian kecil siswa mendapatkan angka hasil belajar rendah, sebagian kecil lagi cukup tinggi, sedangkan pada umumnya memperoleh prestasi sedang, hal ini merupakan sesuatu yang “wajar”. Bahkan bila terjadi hanya sebagian kecil

¹² Simanjuntak Lisnawaty. *Metode Mengajar Matematika*. 1993. Jakarta: Rineka Cipta. Hal 52-53

hasil dari aktivitas dalam belajar dan diwujudkan dalam bentuk nilai atau angka.¹⁵

Dengan demikian penulis dapat menarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar adalah penguasaan atau perubahan tingkah laku dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas belajar dan penilaiannya diwujudkan dalam bentuk nilai atau angka (rapot).

Kehadiran hasil belajar dalam kehidupan manusia pada tingkat dan jenis tertentu dapat memberikan kepuasan tersendiri pada manusia, semakin terasa penting untuk dipermasalahkan, karena mempunyai beberapa fungsi utama, antara lain :

- 1) Hasil belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai anak didik
- 2) Hasil belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu, termasuk kebutuhan anak didik dalam suatu program pendidikan
- 3) Hasil belajar sebagai bahan informasi dalam inivasi pendidikan
- 4) Hasil belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan
- 5) Hasil belajar dapat dijadikan indikator terhadap daya serap anak didik.

Dengan adanya penjelasan tersebut diatas, dapat dimengerti betapa pentingnya untuk mengetahui hasil belajar anak didik, baik secara individu atau kelompok. Karena dalam fungsi prestasi tidak hanya sebagai indikator

¹⁵*ibid*, 1 April 2011

keberhasilan dalam bidang studi tertentu, tetapi juga sebagai indikator kualitas pendidikan. Disamping itu hasil belajar juga berguna sebagai umpan balik bagi guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar.¹⁶

C. Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar

Ada dua hal yang akan dibahas tentang pembelajaran bahasa di sekolah dasar, yaitu:

a. Bahasa untuk Sekolah Dasar

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa serta merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu siswa untuk mengenal dirinya, budayanya, dan orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.¹⁷

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

¹⁶<http://pustakaaslikan.blogspot.com>. 1 April 2012

¹⁷<http://KTSP>. 2006. Hal: 315

Pengetahuan tentang ilmu dan teori berbicara sangat menunjang kemahiran serta keberhasilan seni dan praktik berbicara. Untuk itulah diperlukan pendidikan berbicara di sekolah dasar (*speech education*) konsep-konsep dasar pendidikan berbicara mencakup tiga kategori, yaitu 1) hal-hal yang berkenaan dengan hakikat atau sifat-sifat dasar ujaran, 2) hal-hal yang berhubungan dengan proses intelektual yang diperlukan untuk mengembangkan kemampuan berbicara, dan 3) hal-hal yang memudahkan seseorang untuk mencapai keterampilan berbicara.¹⁸

¹⁸ Sukidi, 2004:83

b. Tujuan pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar

Secara umum tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar termuat dalam KTSP ¹⁹ adalah sebagai berikut:

1. Siswa menghargai dan membanggakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan (nasional) dan bahasa negara.
2. Siswa memahami bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna dan fungsi serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuannya, keperluan dan keadaan.
3. Siswa memiliki kemampuan menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional dan kematangan sosial.
4. Siswa memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis)
5. Siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
6. Siswa menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khasana budaya dan intelektual manusia Indonesia.

c. Keterampilan menyimak dan berbicara

Adapun keterampilan berbahasa lisan terdiri atas keterampilan menyimak dan berbicara. Kedua keterampilan itu sangat erat kaitannya dan

¹⁹<http://KTSP>, 2006:317

bersifat resiprokal. Pembicara dan penyimak dapat berganti peran secara spontan. Keterampilan menyimak bersifat reseptif (bersifat menerima) dan keterampilan berbicara bersifat produktif (bersifat/mampu menghasilkan). Kedua keterampilan berbahasa ini menjadi bahan pembelajaran di sekolah sejak sekolah dasar. Karena itu, guru bahasa Indonesia harus benar-benar memiliki pengetahuan yang memadai dan mampu mengajarkan keterampilan berbicara dan menyimak di sekolah dasar secara Pembelajaran, Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM).

Dalam belajar bahasa Indonesia ada beberapa keterampilan diantaranya:

1. Keterampilan menulis
2. Keterampilan membaca
3. Keterampilan menyimak
4. Keterampilan berbicara

Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia untuk memahami tokoh pada dongeng ini mengembangkan keterampilan menyimak dan berbicara;

a) Keterampilan Menyimak

Pada hakikatnya menyimak dapat dilihat dari berbagai segi (Logan, 1972). Menyimak dapat dipandang sebagai suatu sarana, sebagai keterampilan, sebagai seni, sebagai suatu proses, sebagai suatu respons, dan sebagai pengalaman kreatif. Menyimak dikatakan sebagai suatu sarana sebab adanya kegiatan yang dilakukan seseorang pada waktu

menyimak yang harus melalui tahap mendengar bunyi-bunyi yang telah dikenalnya. Kemudian secara bersamaan dia memaknai bunyi-bunyi itu. Dengan cara seperti ini dia mampu menginterpretasikan dan memahami makna rentetan bunyi-bunyi itu. Sebagai suatu keterampilan, menyimak bertujuan untuk berkomunikasi karena melibatkan keterampilan yang bersifat aural dan oral.²⁰ Menyimak sebagai seni berarti kegiatan menyimak itu memerlukan adanya kedisiplinan, konsentrasi, partisipasi aktif, pemahaman, dan penilaian seperti halnya orang mempelajari seni musik, seni peran atau seni rupa. Sebagai suatu proses, menyimak merupakan suatu keterampilan yang kompleks, yang dimulai dengan proses mendengarkan, memahami, menilai, dan merespons.

Adapun strategi menyimak yaitu melatih siswa untuk memahami bahasa lisan. Untuk kelas rendah bahan pembelajarannya bersifat sangat sederhana. Secara umum, bahan pembelajaran menyimak harus disertai dengan pertanyaan-pertanyaan dan harus disesuaikan dengan karakteristik anak. Pertanyaan mulai dari yang tingkat sederhana sampai yang rumit. Misalnya: mendengarkan bunyi-bunyi yang ada di sekeliling mereka dengan mata tertutup, mendengarkan benda-benda yang dikenali siswa dengan menggunakan tape, mendengarkan cerita lewat tape, siswa

²⁰ Aural : bersangkutan dengan telinga/indra pendengaran. Oral : bersangkutan dengan mulut (bersangkutan dengan wicara lisan yang dipertentangkan dengan tulisan). Diambil dari: <http://Kamus.besar.Bahasa.Indonesia.com>. 18 juli 2012

diminta untuk menjawab pertanyaan yang disiapkan setelah mendengarkan penjelasan guru.²¹

b) Keterampilan Berbicara

Pada hakikatnya berbicara dapat diartikan sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan, perasaan, atau pengalamannya secara lisan. Berbicara sering dianggap sebagai alat manusia yang paling penting bagi control social karena berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, dan lingustik secara luas.

Berbicara adalah salah satu cara untuk mengungkapkan pendapat dan pikiran. Tujuan utama pembelajaran berbicara di sekolah dasar adalah untuk melatih siswa agar dapat berbicara dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar namun yang paling penting sebenarnya adalah anak termotivasi agar memiliki keinginan aktif berbicara. Untuk mencapai tujuan itu, guru dapat menggunakan bahan pembelajaran membaca atau menulis, kosakata, dan sastra sebagai bahan pembelajaran berbicara, misalnya menceritakan pengalaman yang mengesankan, teks dialog, dan lain-lain.²² Banyak cara untuk melaksanakan pembelajaran berbicara di SD kelas awal, antara lain

²¹Tim LAPIS-PGMI. 2007. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Universitas Syiah Kuala Banda Aceh (Brown dan Yule, 1983). Hal: 149-150

²²*Ibid.* Hal: 151-156

merespon gambar, menceritakan isi bacaan, menebak isi bacaan, memperkenalkan diri, bertanya jawab (bermain peran) seperti dibawah ini contohnya!

Bu Tina : “Saya dengar Andi mengalami kecelakaan. Karenanya, saya langsung datang ke sini.”

Bu Susi : “Benar. Kalau saja dia mau mendengarkan omongan saya, tidak naik motor ke sekolah, mungkin saat ini dia tidak berbaring di sini”

Bu Tina : “Sudahlah, Bu. Jangan terlalu disesali. Mudah-mudahan kejadian ini membawa hikmah bagi kita, terutama bagi Andi.Kita berdo’a saja, mudah-mudahan luka-luka Andi cepat sembuh dan Andi bisa ke sekolah seperti biasa.”

Bu Susi : “Ya, Bu. Terima kasih atas kedatangan ibu.

Cerita adalah tuturan yang mengisahkan suatu peristiwa. Tokoh cerita memiliki sifat atau watak yang berbeda-beda. Ada tokoh yang baik, jahat, lucu dan lain-lain. Sifat atau perilaku tokoh cerita dapat kita jadikan pelajaran. Misalnya, kebajikannya, tidak mencontoh keburukannya, dan lain-lain. Mengomentari tokoh cerita berarti memberi penilaian, pendapat, atau tanggapan terhadap tokoh tersebut.

Contoh cerita: Ada dua ekor kerbau bernama Bebe dan Baba. Badan bebe gemuk, sedangkan Baba kurus. Bebe tidak suka bekerja. Jika lapar,

Bebe menyuruh Baba untuk mencari makan. Baba tidak pernah menolak karena Bebe masih saudaranya.

c) Hubungan Berbicara dengan keterampilan Bahasa yang Lain.

Berbicara sebagai keterampilan berbahasa berhubungan dengan keterampilan berbahasa yang lain. Kemampuan berbicara berkembang pada kehidupan siswa apabila didahului oleh keterampilan menyimak. Keterampilan berbicara memanfaatkan kosakata yang pada umumnya diperoleh siswa melalui kegiatan menyimak dan membaca. Materi pembicaraan banyak yang diangkat dari hasil menyimak dan membaca. Demikian pula sering terjadi keterampilan berbicara dibantu dengan keterampilan menulis, baik dalam bentuk pembuatan *out line* maupun naskah.

C. Metode Role Playing

1. Pengertian Metode Role Playing

a. Pengertian metode

Metode merupakan sarana interaksi guru dengan siswa di dalam kegiatan belajar mengajar.²³ Metode adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh guru atau instruktur. Dalam pengertian lain metode adalah teknik penyajian yang digunakan oleh

²³Usman Uzer dkk. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. 1993. Bandung : Remaja Rosdakarya.
Hal: 9-10

guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas agar pelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami, dan digunakan oleh siswa dengan baik.²⁴

- ### 3. Keunggulan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

Ada beberapa keunggulan dengan menggunakan metode *role playing*, di antaranya adalah:

- 1) Memberi kesempatan pada siswa di dalam menghadapi masalah sosial, menempatkan diri pada tempat orang lain.
- 2) Meluaskan pandangan siswa

[illegible]

B. Setting Penelitian dan Subyek Penelitian

1. Setting Penelitian

Setting dalam penelitian ini meliputi: tempat penelitian, waktu penelitian, dan siklus PTK :

a. Tempat Penelitian

Tempat penelitian atau lokasi PTK ini dilakukan di SDN 2 Bambe
Gresik pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk kelas III

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada awal semester ganjil 2012/2013 yaitu pada bulan Juli sampai dengan bulan Agustus. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik madrasah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

c. Siklus PTK

PTK ini dilaksanakan melalui dua siklus untuk melihat peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia dengan menggunakan Metode *Role Playing* pada siswa kelas III SDN 2 Bambe Gresik. Setiap siklus dilaksanakan mengikuti prosedur perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

2. Subyek penelitian

Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah Guru kelas IIISDN 2 Bambe Gresik dan siswa dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa

Pemilihan kelas ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa hasil belajar siswanya masih perlu ditingkatkan. Selain itu pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran Role Playing juga belum pernah dilaksanakan di sekolah tersebut.

C. Variabel Yang Diselidiki

1. Variable Input : Siswa kelas III SDN 2 Bambe Gresik.
2. Variable Proses : Penerapan Metode *role playing*
3. Variable Out put : Prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

D. Rencana Tindakan

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan tindakan berupa:

1. Rencana Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan tindakan dengan menggunakan metode role playing, mata pelajaran bahasa Indonesia dengan harapan adanya meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam perencanaan penelitian dilakukan kegiatan antara lain:

a. **Persiapan pelaksanaan PTK**

Dalam persiapan pelaksanaan PTK ini peneliti meminta izin terlebih dahulu kepada pihak lembaga sekolah yang akan ditempati.

b. Persiapan partisipan

- 1) Memberikan simulasi kepada guru tentang penyelenggaraan
- 2) Melakukan konsolidasi dengan guru tentang tata cara melakukan penelitian (penyusunan instrument dan scenario penelitian)

c. Menyusun rencana tindakan

Tindakan yang akan diberikan adalah berupa penerapan metode Role Playing pada proses pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Pelaksanaan Penelitian

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan kelas, maka penelitian ini menggunakan model penelitian dari Kemmis dan Taggart, yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu dengan siklus berikutnya. Penelitian ini rencananya dilaksanakan melalui dua siklus, pada masing-masing siklus terdiri dari kegiatan sebagai berikut :

- Perencanaan
- Pelaksanaan Tindakan
- Pengamatan/Observasi
- Refleksi

b. Pelaksanaan tindakan

Pada tahap pelaksanaan siklus I peneliti dibantu oleh guru (kolaborator) melaksanakan skenario pembelajaran seperti yang telah di rencanakan di dalam RPP yaitu sebagai berikut :

Dalam RPP siklus I ini telah ditentukan Standar Kompetensi yang diambil yaitu: Mendengarkan: Memahami penjelasan tentang petunjuk dan cerita anak yang dilisankan. Sedangkan Kompetensi Dasar yang telah dipilih yaitu: Mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan.³¹

Dan berikut rincian kegiatan inti yang akan dilaksanakan dalam penelitian:

1. Guru memberi sedikit pengantar penjelasan tentang cerita pada teks drama.
3. Siswa di bagi menjadi 4 kelompok belajar.
4. Guru mengintruksikan pada siswa untuk bermain peran sesuai dengan teks drama di depan kelas bersama kelompoknya.
5. Siswa memerankan tokoh sesuai teks dengan benar.
6. Setelah bermain peran pada cerita dengan kelompoknya, siswa berdiskusi tentang apa saja yang terjadi dalam cerita.
7. Perwakilan kelompok siswa menceritakan peristiwa yang ada pada cerita yang telah dilakukan

³¹Tim Pena Guru, *Mandiri Bahasa Indonesia Jilid 3*. 2006. Jakarta: Erlangga. Hal: ix

8. Siswa di ajak menyimpulkan aktivitas yang telah dilakukan tentang isi cerita
9. Membagikan lembar evaluasi

c. Pengamatan/observasi

Pada tahap ini peneliti bersama teman sejawat melakukan pengumpulan data proses dan hasil belajar, untuk selanjutnya diolah, dianalisis, dan ditarik kesimpulan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah:

1). Tes evaluasi akhir pembelajaran

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebagai patokan untuk mengukur kemampuan siswa dan ketuntasan belajar siswa dalam penguasaan materi. Instrumen ini dibuat oleh peneliti kemudian dikonsultasikan kepada teman sejawat yang bersangkutan. Tes evaluasi digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran. Tes ini dilakukan di akhir pembelajaran. (terlampir)

2). Lembar pengamatan saat pembelajaran

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Serta digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Instrumen ini diisi oleh peneliti dan dilaksanakan saat pembelajaran berlangsung. (terlampir)

d. Refleksi

Dari hasil observasi akan dianalisis dengan untuk mengetahui gambaran pencapaian indikator kinerja yang telah ditetapkan. Dari hasil analisis ini kemudian direfleksikan dengan guru kelas selaku tim peneliti dalam melaksanakan tindakan pengajaran. Untuk kemudian melanjutkan ide utama penelitian dalam siklus ke II.

2) Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap persiapan ini peneliti melakukan diskusi secara mendalam tentang pencapaian indikator yang telah dicapai, untuk dianalisis indikator mana yang belum tercapai untuk kemudian dilakukan tindakan dalam siklus ke II, untuk mencapai indikator kinerja, sampai mencapai keberhasilan.

b. Pelaksanaan tindakan

Pada tahap pelaksanaan siklus II peneliti dibantu oleh guru (kolaborator) melaksanakan skenario pembelajaran seperti yang telah di rencanakan di dalam RPP yaitu Guru melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia masih tentang materi yang sama yaitu pemahaman karakter tokoh dengan menggunakan metode *role playing* berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi pada siklus pertama.

c. Pengamatan/Obserasi

Pada tahap ini peneliti dan guru melakukan pengamatan terhadap aktifitas pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* seperti pada siklus pertama dengan mempertimbangkan hasil refleksi siklus I

d. Refleksi

Tim peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus kedua seperti pada siklus pertama, serta menganalisis untuk membuat kesimpulan atas pelaksanaan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia dalam pemahaman karakter tokoh dongeng di SDN 2 Bambe Gresik.

E. Data dan Cara Pengumpulannya

1. Sumber Data

Yang akan di jadikan sumber data saat penelitian yaitu:

a. Peserta didik

Untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa selama proses kegiatan belajar mengajar

b. Guru

Untuk melihat tingkat keberhasilan implementasi metode *role playing* dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

- c. Kolaborator atau rekan sejawat

Difungsikan untuk melihat implementasi PTK secara Komprehensif, baik dari sisi peserta didik maupun guru.³²

3.	Kegiatan Penutup - Cara guru meminta membacakan hasil diskusinya satu persatu. - Cara guru memberikan motivasi				
4.	Pengelolaan Waktu				
5.	Suasana Kelas a. Antusias siswa b. Antusias guru c. Kesesuaian mengajar dengan RPP				
Jumlah					
Rata-rata					
Persentase					

Kriteria Keberhasilan:

90 – 100 : Sangat baik

70 – 89 : Baik

50 – 69 : Cukup baik

0 – 49 : Tidak baik

Keterangan:

Skor Maksimum adalah

$$\text{Prosentase (\%)} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$$

- b) Aktivitas siswa pada saat pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

Lembar Observasi Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran (SIKLUS I)

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Pokok Bahasan : Memahami cerita

Hari/Tanggal :

Berilah tanda cek list (✓) pada kolom yang sesuai menurut pendapat anda, dengan kriteria sebagai berikut :

1 = Sangat Kurang 2 = Kurang 3 = Baik 4 = Sangat Baik

No	Aspek Yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> - Siswa memperhatikan gambaran tentang pelajaran yang akan berlangsung. - Siswa bertanya jawab dengan guru tentang materi yang akan berlangsung. 				



2.	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> - Siswa di bagi menjadi 4 kelompok belajar. - Siswa memerankan tokoh sesuai teks dengan benar. - Siswa berdiskusi tentang apa saja yang terjadi dalam cerita. - Perwakilan kelompok siswa menceritakan yang telah dilakukan - Cara siswa menyimpulkan aktivitas yang telah dilakukan tentang isi cerita 				
3.	Kegiatan Penutup <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. - Siswa mengerjakan lembar kerja yang dibagikan guru. - Siswa mendengarkan motivasi guru. 				
4.	Mengikuti pelajaran dengan baik				
5.	Suasana Kelas a. Antusias siswa				
Jumlah					
Rata-rata					
Persentase					

Kriteria Keberhasilan:

- 90 – 100 : Sangat baik
 70 – 89 : Baik
 50 – 69 : Cukup baik
 0 – 49 : Tidak baik

Keterangan:

Skor Maksimum adalah

$$\text{Prosentase (\%)} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$$

3) Tes hasil belajar

Pengambilan data dengan cara tes ini dimaksudkan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada saat sebelum atau sesudah diterapkan metode *Role Playing*. Dalam menggunakan tes, peneliti menggunakan instrumen berupa seperangkat soal – soal tes. Tes tertulis dapat dibagi dua yaitu :

a) *Pre tes*

Pre tes dilakukan sebelum siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. *Pre tes* ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman dan pengetahuan awal siswa tentang materi yang akan disampaikan.

Untuk analisis tingkat keberhasilan atau persentase ketuntasan belajar siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung pada tiap siklusnya, dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tulis pada setiap akhir siklus. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana sebagai berikut :

Peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa kelas tersebut sehingga diperoleh nilai rata-rata. Nilai rata-rata ini didapat dengan menggunakan rumus :

Keterangan : \bar{X} = Nilai rata-rata

$$\Sigma N = \text{Jumlah siswa}$$

Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar, peneliti menganggap bahwa metode *role playing* dikatakan berhasil dalam

[digilib.uinsby.ac.id](#)

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

f = Jumlah seluruh skor jawaban yang diperoleh

Hasil penelitian yang telah diperoleh tersebut diklasifikasikan kedalam bentuk penyekoran nilai siswa dengan menggunakan kriteria standar penilaian Madrasah Ibtida'iyah sebagai berikut :

90 – 100	: Sangat baik
70 – 89	: Baik
50 – 69	: Cukup baik
0 – 49	: Tidak baik

Indikator Kinerja adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari kegiatan PTK dalam meningkatkan atau memperbaiki

³⁴ Sudjana, *Evaluasi Hasil belajar* (Bandung: Pustaka Martiana, 1988), 131

proses belajar mengajar di kelas. Indikator kinerja harus realistis dan dapat diukur (jelas cara mengukurnya).³⁵

Adapun indikator yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Setelah penelitian ini dilakukan, diharapkan hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia meningkat. Diukur dari siswa dalam memahami tokoh cerita dengan menggunakan metode Role playing
2. Meningkatkan jumlah siswa yang berhasil mencapai KKM

H. Tim Peneliti dan Tugasnya

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian yang sifatnya kolaboratif yang dilakukan oleh peneliti bekerja sama dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesiakelas III yang mengajar di SDN 2 Bambe Gresik. Peneliti sendiri adalah seorang mahasiswi semester VIII A jurusan S1 PGMI IAIN Sunan Ampel Surabaya. Peneliti langsung menggali data yang ada dilapangan kemudian diambil kesimpulan berdasarkan data yang di kumpulkan, dan melakukan *feedback* atas pembelajaran yang telah dilakukan.

³⁵ Sudjana, *Evaluasi Hasil belajar.....*, 127.

Dari paparan data di atas dapat disimpulkan bahwa pemakaian metode ceramah kurang cocok karena siswa kurang memahami karakter tokohnya maupun isi cerita. Dilihat dari prosentase ketuntasan belajar diatas mencapai 26,76 %. Yaitu hanya 8 siswa yang mencapai ketuntasan. Sedangkan KKM nya yakni 70.

2. Hasil Penelitian Siklus I

a. Perencanaan

Dari rencana peneliti akan di sesuaikan yakni dengan menggunakan metode Role Playing. Berikut ini adalah perencanaan siklus I:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 2) Membuat Lembar Kerja Siswa.
- 3) Bermain peran
- 4) Nilai dari tiap kelompok
- 5) Membuat lembar observasi guru dan siswa selama pembelajaran.

Dan sebelum penerapan peneliti mengukur hasil belajar dengan menggunakan Lembar Kerja Siswa (Pre Tes).

b. Pelaksanaan Tindakan

Penelitian tindakan kelas dalam siklus I ini dilakukan pada tanggal 28 juli 2012. Siklus I dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Pelaksanaan tindakan siklus I diawali dengan guru memberi salam pembuka dan doa bersama.

Sebagai penutup guru melakukan refleksi bersama siswa dengan menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah berlangsung. Guru menutup pelajaran dengan memotivasi siswa untuk selalu rajin belajar.

Berikut ini adalah data hasil observasi yang dilakukan pada siklus I. Sesuai dengan yang direncanakan, observasi yang dilakukan yaitu terhadap observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa, dan tes hasil belajar siswa dengan menggunakan metode Role Playing.

Data hasil pengamatan kemampuan guru mengelola pengajaran diperoleh nilai rata-rata sebagai berikut:

Hasil observasi guru dalam mengikuti pembelajaran siklus I

No	Aspek Yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> - Memberi gambaran tentang pelajaran yang akan berlangsung. - Menggali pengetahuan awal siswa tentang materi yang akan berlangsung. 			√	
2.	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> - Cara Guru memberi sedikit pengantar penjelasan tentang cerita pada teks drama. - Cara guru membagi kelompok - Cara guru mengintruksikan pada siswa untuk bermain peran sesuai dengan teks drama di depan kelas bersama kelompoknya. - Guru mengajak menyimpulkan aktivitas yang sudah dilakukan 		√		√
3.	Kegiatan Penutup <ul style="list-style-type: none"> - Cara guru meminta membacakan hasil diskusinya satu persatu. - Cara guru memberikan motivasi 	√		√	
4.	Pengelolaan Waktu				√
5.	Suasana Kelas				

2.	KegiatanInti <ul style="list-style-type: none"> - Siswa di bagi menjadi 4 kelompok belajar. - Siswa memerankan tokoh sesuai teks dengan benar. - Setelah bermain peran pada cerita dengan kelompoknya, siswa berdiskusi tentang apa saja yang terjadi dalam cerita. - Perwakilan kelompok siswa menceritakan yang telah dilakukan - Siswa di ajak menyimpulkan aktivitas yang telah dilakukan tentang isicerita - Siswa mengerjakan lembar evaluasi 	√	√		√
3.	KegiatanPenutup <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. - Siswa mengerjakan lembar kerja yang dibagikan guru. - Siswa mendengarkan motivasi guru. 		√		√
4.	Mengikuti pelajaran dengan baik	√			
5.	SuasanaKelas a.Antusias siswa				√
Jumlah		33			
Rata-rata		2,5			
Persentase		63,46 %			

Pada siklus I siswa diberi Lembar Kerja Siswa untuk mengetahui hasil belajar materi memahami cerita pada akhir pembelajaran. Adapun data nilai hasil belajar pada siklus I adalah sebagai berikut:

Hasil belajar Siklus I
Siswa Kelas III SDN 2 Bambe Gresik
Selama Proses Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Role playing

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1.	Edoardo Valentino	45	Tidak Tuntas
2.	Aora D'lanin Nduhan	70	Tuntas
3.	Andre Armansah	65	Tidak Tuntas
4.	Alvin Nauval Noor	75	Tuntas
5.	Brilian Hendra Jaya	65	Tidak Tuntas
6.	Desta Nanda Priansyah	60	Tidak Tuntas
7.	Dana Ageng Kusuma	65	Tidak Tuntas
8.	Dendy Maulana	70	Tuntas
9.	Dicky Fahri Efendi	80	Tuntas
10.	Enggar Adelia. S.U	70	Tuntas
11.	Farsha Alfina. A.P	80	Tuntas
12.	Intan Tria Salsabila	80	Tuntas
13.	Khesya Belinda. M	85	Tuntas
14.	Lucky Kurniawan	70	Tuntas
15.	Muhammad Achbar. F	70	Tuntas
16.	Miftahul Hidayat	75	Tuntas
17.	M. Fatih Kautsar. R	75	Tuntas
18.	Margareta Aprilia. A	80	Tuntas
19.	Maria Ivana Widigna. N	80	Tuntas
20.	Nabila Maharani. K	80	Tuntas

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan siswa, guru dan siswa belum memiliki kesiapan dalam pembelajaran dengan menggunakan metode Role playing. Guru kurang bisa mengatur jalannya bermain peran tersebut, karena di sekolah ini belum pernah dilakukan belajar dengan menggunakan metode Role playing. Maka perlu ditingkatkan lagi dalam siklus selanjutnya.

a. Perencanaan

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 2) Membuat Lembar Kerja Siswa.
- 3) Mengomentari teman yang memerankan sesuai cerita
- 4) Membuat lembar observasi guru dan siswa selama pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas pada siklus II dilaksanakan pada hari
Senin, tanggal 30 Juli 2012. Siklus II dilaksanakan dalam 1 kali

2.	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> - Cara guru memberi sedikit pengantar penjelasan tentang cerita pada teks drama - Cara guru mengajak siswa mengingat kembali karakter tokoh dalam cerita yang sudah diperankan - Cara guru meminta siswa mengomentari cerita yang sudah di perankan - Cara guru meminta siswa membaca teks cerita 			√	√
3.	Kegiatan Penutup <ul style="list-style-type: none"> - Cara guru mengajak siswa untuk membahas bersama hasil evaluasi - Cara guru memberi motivasi kepada siswa Siswa - Penutup dan do'a bersama 			√	√
4.	Pengelolaan Waktu				√
5.	Suasana Kelas <ul style="list-style-type: none"> a.Antusias siswa b.Antusias guru c.Kesesuaian mengajar dengan RPP 				√ √ √
Jumlah		47			
Rata-rata		3,6			
Persentase		90,38%			

Hasil observasi terhadap siswa dalam mengikuti pembelajaran diperoleh nilai rata-rata sebagai berikut:

[illegible]

	<p>sudah di perankan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa diberi kesempatan bertanya tentang materi yang belum mengerti dalam memahami cerita - Siswa diminta membaca teks cerita 			√	
3.	<p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengajak siswa untuk membahas bersama hasil evaluasi - Siswa mendengarkan motivasi dari guru agar siswa rajin belajar - Penutup dan do'a bersama 			√	
4.	Mengikuti pelajaran dengan baik				√
5.	<p>Suasana Kelas</p> <p>a. Antusias siswa</p>			√	
Jumlah		37			
Rata-rata		3,4			
Persentase		84,09%			

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat peningkatan guru dalam melaksanakan pembelajaran mendapat skor perolehan sebesar 37 dari skor ideal 44 atau 84,09 %. Hal ini menunjukkan bahwa antusias siswa meningkat dari siklus satu.

19.	Maria Ivana Widigna. N	85	Tuntas
20.	Nabila Maharani. K	80	Tuntas
21.	Rosita Junia Andriani	80	Tuntas
22.	Rizky Aditya Syahputra	80	Tuntas
23.	Sofiarini Nurhayati	75	Tuntas
24.	Sami Nur Shabri	80	Tuntas
25.	Talitha Aurellia. A	80	Tuntas
26.	Vivi Guritno	60	Tidak Tuntas
27.	Yosua valentino. A	75	Tuntas
28.	Ziyat Mas	60	Tidak Tuntas
29.	Wildan Zafirenta	75	Tuntas
30.	Erlina Dwi Wulandari	80	Tuntas
Jumlah		2290	Tuntas = 26
Rata-rata		76,33	Tidak Tuntas = 4
Prosentase Ketuntasan		86,67%	

Dari tabel di atas bahwa penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siklus II, diperoleh nilai rata-rata kelas siswa 76,33 dan ketuntasan belajar mencapai 86,67 % dengan jumlah siswa yang tuntas 26 dari 30 siswa sedangkan yang tidak tuntas 4. Dari perolehan ketuntasan belajar di atas menurut tabel tingkat keberhasilan belajar menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dikategorikan Tuntas dengan nilai sangat baik.

d. Refleksi

Secara umum, penerapan metode Role Playing dapat disimpulkan sudah berjalan dengan baik sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah disusun. Penggunaan metode Role Playing yang telah diterapkan dalam penelitian ini memberi dampak positif, yakni secara umum jumlah siswa yang tuntas belajarnya meningkat. Dengan meningkatnya ketuntasan belajar siswa dijadikan sebagai dasar untuk mengakhiri penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SDN 2 Bambe Gresik.

C. Pembahasan

Berdasarkan pengamatan pada pelaksanaan pembelajaran pada pra siklus, siklus I, dan siklus II diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Hasil belajar sebelum adanya tindakan pada siswa kelas III SDN 2 Bambe Gresik dilihat dari hasil Pre-test hanya mencapai prosentase ketuntasan 26,76 % artinya dari 30 siswa hanya 8 siswa yang bisa mencapai KKM.
2. Penerapan metode Role Playing pada siswa kelas III SDN 2 Bambe dilihat dari observasi guru siklus I hanya mencapai 72 %, pada siklus II meningkat menjadi 90 % dan dilihat dari observasi siswa siklus I hanya mencapai 63 %, pada siklus II meningkat menjadi 84 %.
3. Hasil belajar Bahasa Indonesia dalam materi memahami cerita pada siswa kelas III SDN 2 Bambe pada siklus I dan siklus II mengalami

peningkatan, dari siklus I dengan rata-rata 63,6 dan siklus II dengan rata-rata 69,1.

Hasil belajar meningkat Menurut Brunner belajar yang bermakna hanya dapat terjadi melalui belajar penemuan. Pengetahuan yang diperoleh melalui belajar penemuan akan bertahan lama, dan mempunyai efek transfer yang lebih baik. Belajar penemuan meningkatkan penalaran dan kemampuan berfikir secara bebas dan memecahkan masalah. Teori belajar Brunner memiliki ciri khas yaitu *Discovery* (belajar dengan menemukan konsep sendiri).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dengan menggunakan metode Role Playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk memahami tokoh pada siswa kelas III SDN 2 Bambe Gresik dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III semester I materi memahami cerita SDN 2 Bambe sudah mengalami perubahan yang semula pada penemuan awal siswa yang memenuhi KKM rendah, dengan rata-rata 26,76% yang tuntas hanya 8 siswa dari 30 siswa kemudian pada siklus I meningkat menjadi 22 siswa dan dilanjutkan pada siklus II meningkat menjadi 26 siswa yang memenuhi KKM.
2. Penerapan metode Role Playing yaitu sangat baik hasilnya yang dapat dilihat dari kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II. Hal ini berdampak positif terhadap ketuntasan belajar siswa yaitu yang dapat ditunjukkan dengan meningkatnya persentase pada setiap lembar pengamatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yaitu dari siklus I dan siklus II adalah 72% dan 90%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. 2004. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Bina karya guru. *Bina Bahasa Indonesia*. 2007. Jakarta : Erlangga
- DEPDIKNAS, Kamus Besar Bahasa Indonesia, 895 <http://pustakaaslikan.blogspot.com>. 1 April 2012
- Hamalik, Oemar. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan System*. 2002. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. 2008. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Margaret E. Bell Gredler. *Belajar dan Membelajarkan*. 1991. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nur Hamim dan Husniyatus S, *Penelitian Tindakan Kelas*. 2009. Surabaya: Revka Petra Media.
- Roestiyah, N.K. *Didaktik Metodik*. 1994. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sabri, Ahmad. *Strategi Belajar Mengajar & Micro Teaching*. 2005. Padang: Quantum Teaching.
- Simanjuntak, Lisnawaty. *Metode Mengajar Matematika*. 1993. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, *Evaluasi Hasil Belajar*. 1988. Bandung: Pustaka Martiana.
- Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*. 2009. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tim LAPIS-PGMI. 2007. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Universitas Syiah Kuala Banda Aceh (Brown dan Yule, 1983).
- Tim Pena Guru. *Mandiri Bahasa Indonesia Jilid 3*. 2006. Jakarta: Erlangga.
- TIM Prima Pena. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Gita Media Press.
- Wilis Dahar, Ratna. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. 2011. Jakarta: Erlangga.
- Usman Uzer dkk. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. 1993. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yamin, Martinis. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompoetensi*. 2005. Jakarta: Gaung Persada Press.

